Nintendo®

THE LEGEND OF

ZELDA®

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

取扱説明書

NUS-NZSJ-JPN

ごあいさつ

このたびは任天堂“NINTENDO 64”専用ソフト『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

警告

●疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。

●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

●コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。

●長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

このマークは、無許諾での
ゲームソフトの中古売買を
禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。また当社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

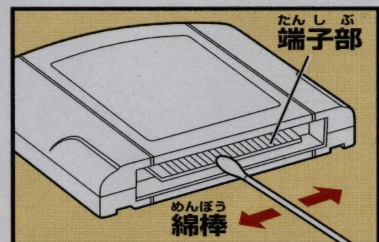
バックアップ機能に関するご注意

●このカセットには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。●品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。●むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカセットを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

カセット端子(コネクタ)部のクリーニング方法

端子部をクリーニングする場合は、綿棒や市販のNINTENDO 64用クリーニングキットを使用して、クリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

任天堂株式会社　お客様ご相談窓口

京都(本社)〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL.(075)541-6113

東京 サービスセンター 〒101-0041 東京都千代田区神田須田町1丁目22番地
TEL.(03)3254-1647

大阪 サービスセンター 〒531-0074 大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL.(06)6376-5970

名古屋 サービスセンター 〒451-0041 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL.(052)571-2506

岡山 サービスセンター 〒700-0026 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL.(086)252-2038

札幌 サービスセンター 〒060-0009 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL.(011)612-6930

●電話受付時間　月〜金　午前9時〜午後5時(土、日、祝日、会社特休日を除く)

●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。

000417

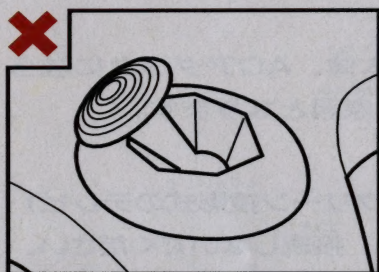
NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊**NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

ニュートラルポジション

この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

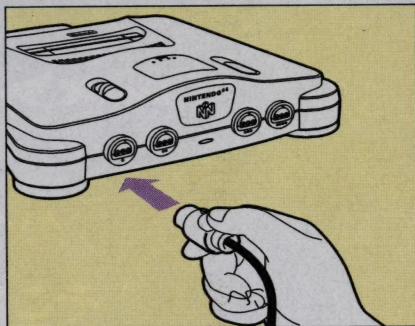
3Dスティックから指を放し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属の操作一覧表をご覧ください。

コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1に接続して使用します。それ以外のコネクタに接続しても操作することはできません。誤って接続した場合は、いったん本体の電源を切ってからコネクタ1に接続し直してください。

※このゲームは1人用です。コントローラは1個しか使用しません。

コントローラの握りかた

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかた（ライトポジション）をおすすめします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができます。また、左手人差し指でコントローラ裏側のZトリガーボタンを、右手親指でAボタンとBボタンを使い分けることが可能です。

もくじ

ハイラルに伝わる王家の伝説
そこに　一人の少年が登場する

巨悪と戦いハイラルを救ったのち
彼は、伝説から姿を消した

時をこえた戦いを終え
彼は　人知れず旅に出た

冒険の終わりで　別れた
かけがえのない　友を探す旅に……

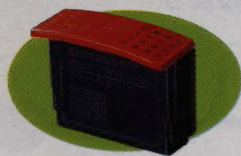
THE LEGEND OF ZELDA:MAJORA'S MASK

リンク

ゼルダ姫を守り、ハイラルを救ってから数カ月。新たな旅の途中で不思議な世界「タルミナ」に足を踏み入れてしまいます。そこは3日後に月が落ちてくるという、恐ろしい噂の流れる土地でもあったのです…

スタルキッド

奇怪な仮面をつけて、突然リンクの前に姿を現しました。その仮面にはスタルキッド自身でさえ知らない、大きな力が秘められているようです。

メモリー拡張パックはセットされていますか?

『ゼルダの伝説～ムジュラの仮面～』を遊ぶには「メモリー拡張パック」が必要です。NINTENDO64本体への取り付けかたなど、くわしくは「メモリー拡張パック」の取扱説明書をお読みください。

※メモリー拡張パックに対応していないソフトでも、さしたまま遊べます。ターミネータパックに戻す必要はありません。メモリー拡張パックをむやみに抜きさしすると、故障の原因となります。

※ハイレゾパックは、メモリー拡張パックに名称を変更しました。

ようこそタルミナへ

ここは「時のオカリナ」の舞台だったハイラルと、似ているようでもまったく違う、一種のパラレルワールドです。リンクが旅の途中で会う人々も、初対面でもどこかで会ったような感じがする不思議な世界。

時計台がシンボルのクロックタウンを中心にさまざまな環境の土地が広がっていて、月が落ちてくるという噂の中、クロックタウンは年に一度のカーニバルを迎えようとしています。

チャット

ちょっと気が強い妖精。弟思いのお姉さんでもあります。今回の冒険では頼りがいのある相棒になってくれるでしょう。

エポナ

ずっとリンクと旅をしてきた忠実な子馬ですが、スタルキッドのせいで離れ離れになってしまいました。リンクとの再会は果たせるでしょうか？

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

デクナッツ族

ウッドフォールから流れてくるわき水にかこまれた城に住んでいます。ここの王様はとても頑固で、他の部族の者が城に入ってくることを固く禁止しています。

ゴロン族

険しい雪山に囲まれたスノーヘッドの東にあるほこらに住んでいます。とはいえ、例年より強烈な吹雪に襲われてゴロンたちも困っているようです。

ゾーラ族

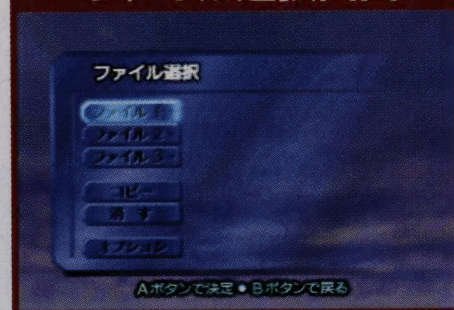
水と共に生きる種族のため、環境の変化には特に敏感です。ここ出身のバンド「ダル・ブルー」の曲は、どの種族にも人気があります。

ゲームの始めかた

カセットをNINTENDO64本体に正しくセットし、電源スイッチを入れてください(このとき、3Dスティックには触らないでください)。タイトル画面でスタートボタンを押せば、ファイル選択画面が現れます。3Dスティックを使ってファイル1～3から希望のファイルを選んでください。名前入力画面に進みます。

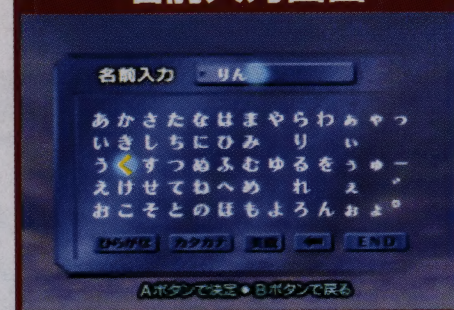
タイトル画面

ファイルとは?

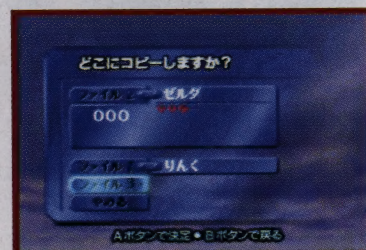
ファイルにはゲームの進行状態(入手したアイテムやハートの数、ボンバーズ団員手帳への書き込みなど)が記録されています。記録(セーブ)については、P10をご覧ください。

ファイル選択画面

名前の入力

名前は最大8文字まで入力できます。3Dスティックで文字を選び、Ⓐボタンで決定してください。[ひらがな] [カタカナ] [英数] にカーソルをあわせ、Ⓐボタンで決定するとそれぞれの文字が選べます(Ⓡボタンでも種類が変わります)。文字の消去は [⬅] でします。名前が決まったらスタートボタンを押してください。[END] にカーソルが移動するので、Ⓐボタンで決定すれば完了です。

名前入力画面

ファイルのコピーと消去

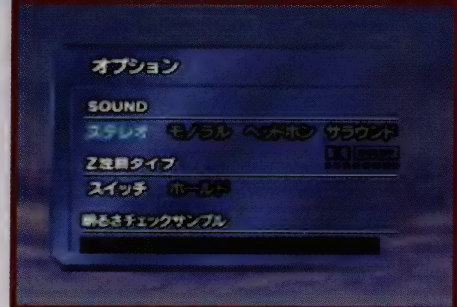
ファイル選択画面で [コピー] を選び、コピーしたいファイルにカーソルをあわせて決定してください。次に、どのファイルにコピーするのかを決定してください。このとき空きファイルがないと、コピーすることができません。同じ要領で、ファイル選択画面で [消去] を選べばファイルを消去できます。一度消去したファイルは二度と復元できませんので、ご注意ください。

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

オプション

■SOUND

サウンドの設定を［ステレオ］［モノラル］［ヘッドホン］［サラウンド］から選びます。［ステレオ］［ヘッドホン］［サラウンド］を選んだ場合は、NINTENDO64からの音声出力が左右両方ともテレビに入力されていることを確認してください。

オプション画面

オプション
SOUND
ステレオ　モノラル　ヘッドホン　サラウンド
Z注目タイプ
スイッチ　ホールド
明るさチェックサンプル

ヘッドホン	ヘッドホンを使うとき、より自然にサウンドを聴くことができます。
サラウンド	効果音に限り、3Dの要素を擬似的に作り出します。これにより左右と距離の表現に加え、上方や後方からも音が聞こえるような感覚でプレイできます。ドルビーサラウンドシステムがあれば、より臨場感あふれる音響をお楽しみになれます。

■Z注目タイプ

「Z注目」のON／OFFの方法を、2つのタイプから選べます。

注目カーソル

※「Z注目」については、P12をご覧ください。

スイッチ	一度Zボタンを押すと「注目カーソル」が現れます。もう一度押すと消えます。最初に電源を入れたときは、こちらに設定されています。
ホールド	Zボタンを押している間だけ注目します。ある程度ゲームを進めて慣れた人に向いています。

■明るさチェックサンプル

ゲーム画面が暗くてよく見えない場合は、ここに表示されるグレーから黒色まで「暗さ」が、はっきりと4段階になるようにテレビの明るさを調整してください。

※これらの設定が終わった後Bボタンを押すと内容が記録されます。

時間経過とセーブ

ゲーム中の時間について

ゲーム中は、常に時間が経過しています（会話の途中や、スタートボタンでポーズをかけている間は止まります）。**スタートから3日（72時間）たつとそのままゲームオーバー**となってしまいますので注意してください。ゲームオーバーになると、以前セーブした状態からやり直しになります。

ただし**「時のオカリナ」を使って「時の歌」を奏でれば、ゲームオーバーが避けられます。**
これによってリンクは時空を超え、最初の日のAM6:00に戻ることができるのです。

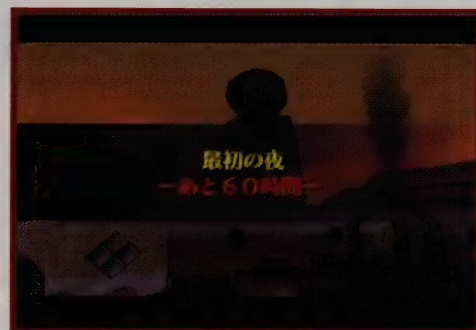
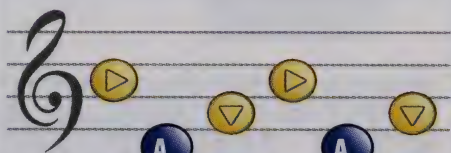
※ゲーム中の時間の速さは独自のもので、一般的に使われる時間とは異なります。

セーブについて

「時の歌」を使うと、時間が元に戻ると同時に**ゲームの途中経過を保存（セーブ）することができます。**
ただし**入手したアイテムは保存されますが、クリアしたイベントやダンジョン（P35参照）の仕掛けは最初の状態に戻る**ことに注意してください（バクダンなどの消費アイテムは0になります）。時を超えたのはリンクだけなのですから、最初の日での人々もリンクと出会う前の状態に戻ります。

セーブしてゲームを終了させる場合、「時の歌」を奏でた後「最初の朝」の表示が出てから電源をお切りください。
次回、その続きから再開できます。セーブせずに電源を切ると、前にセーブした状態での「最初の朝」に戻ります。

ハートがなくなったら

ダメージを受けてライフゲージのハートがなくなると、倒された場所の入口にあたる所まで戻されて、ゲームが再開されます。そのときライフゲージがどんなに長くてもハートは3個分しか回復しません。

「時の歌」を奏でる

●いつでも最初の日のAM6:00に戻れます。
●ゲームの途中経過が保存（セーブ）されます。

※ただし保存できるものとできないものがあるので、セーブをするタイミングはとても重要です。

ゲームオーバー

●前にセーブした状態からのやり直しになってしまいます。

■保存できるもの

●お面 → ページ P22
●楽器、フックショットなど → ページ P27
●コレクト画面のアイテム、歌など → ページ P32
●団員手帳への書き込み → ページ P33
●マップ → ページ P34
●ダンジョンアイテムのマップ、コンパス → ページ P35

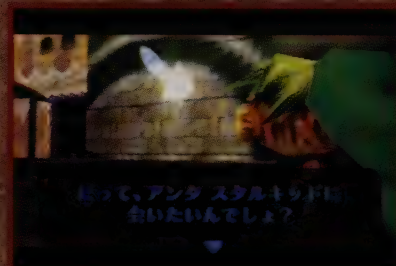
●銀行に預けたルピー

■保存できないもの

●ダンジョンの仕掛けやサブイベント、出会った人との会話など（それらは全て最初の状態に戻ります）。 → ページ P31
●消費アイテムの数量 → ページ P28
●小さなカギ、ボス部屋のカギ、はぐれ妖精 → ページ P35

●手持ちのルピー

ゲームの序盤は……

ゲームの序盤では、「時のオカリナ」を持っていません。このままではセーブできませんが、「時のオカリナ」を入手するチャンスは必ず訪れます。あきらめずにプレイしてみてください。

妖精チャットとZ注目

妖精のチャットは心強い相棒（パートナー）です。敵の弱点を知らせてくれたり、ゲームのヒントを教えてくれたりします。**チャットがリンクの帽子に隠れたときは、立ち止まって Ⓐボタンを押せば呼び出すことができます（リンク、ゾーラリンクのときのみ）。**

チャット

△ チャットアイコンを押そう

チャットのアドバイスが聞ける物体にリンクが近づくと、チャットがその方向に飛んでいきます。このとき、物体には注目マーク（▼）が表示されます。Zボタンを押せばリンクがチャットのいる方向を向き、▼の表示された物体が**「注目カーソル」**で囲まれます。これを**「Z注目」**と呼びます。

「Z注目」すると、画面の右上に**「チャットアイコン」**が点滅することがあります。このとき△ボタンを押せば、チャットのアドバイスを聞くことができます。チャットのアドバイスは、敵の弱点やゲームのヒントを教えてくれる場合が多いので、いろいろ試してみましょう。

通常画面

注目マークが出たら Zを押す。

Z注目画面

注目カーソル

「Z注目」中は、画面のサイズが変わり、横長になります。

敵を「Z注目」すると「チャットアイコン」が点滅します。このとき△ボタンを押すと、チャットがアドバイスしてくれます。

※「チャットアイコン」は「Z注目」中以外にも点滅します。大事なヒントを聞くことができるので、△ボタンを押してみましょう。

「Z注目」システムの使いかた

下のような状況で「Z注目」を使えば、ゲームをよりスムーズに進められます（P21もあわせてご覧ください）。

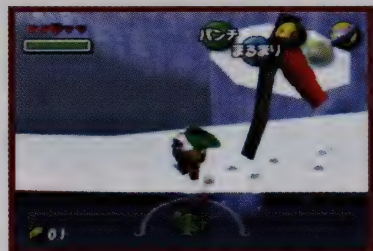
■離れた人物と会話したいとき

離れた人物を「Z注目」し、その人物がカーソルで囲まれ Aボタンのアイコンが「しゃべる」になれば会話することができます。

■狙いを定めるとき

弓などを使うとき、狙いたい敵やものを「Z注目」すると的確に矢が飛んでいきます。動きの素早い敵と戦うときに便利です。

■カメラ位置を変えたいとき

ゲーム中、視点が悪くなってしまったら Z ボタンを押してください。すぐにリンクの背後からの視点に切り替わり、まわりの状況が把握しやすくなります。“カメラ”の操作には、他に「リンク視点」（P15参照）があります。

注目の対象が複数の場合は Z ボタンで対象が移ります。注目を解除したいときには敵のいない方向（反対側）に3Dスティックを倒してから Z ボタンを押してください。

注目マークの色について

黄色

△ チャットアイコン点滅で、敵の弱点が聞けます。

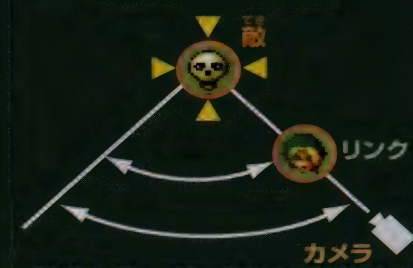
緑

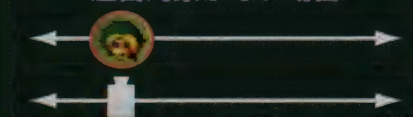
△ チャットアイコン点滅で、ヒントが聞けます。

水色

緑

人や看板などの場合、情報は Aボタンで入手できます。

カメラのしくみ

「Z注目」中は敵を中心に回転移動

注目対象がない場合

Zトリガーボタンを押している間、リンクと平行移動

ゲーム画面の見かた

プレイ画面

ライフゲージ

リンクの生命力を示します。ダメージを受けると減りますが、敵を倒すなどすれば現れる「ハート」を取ることで回復します。

魔法メーター

魔法の力の残量を示します。魔力を入手しないと表示されません。

ルピー

現在所持しているルピー（お金）の額です。ルピーは草の下などに隠れていることもあります。

Bボタンアイコン

Bボタンでできることがアイコンや文字で表示されます。ほとんどの場合は攻撃するときに押すボタンです（P20参照）。

アクションアイコン

リンクがAボタンでできることが文字で表示されます。たとえば、人の前に立てば「しゃべる」に、ドアの前に立てば「ひらく」となります（P18参照）。

Cアイコン

現在Cボタンにセットされているアイテムを表示しています（P22、26参照）。

時計

ゲームの中の日数と時刻を示しています。

マップ

現在リンクがいる周辺の地図です。マップを入手していないと表示されません。赤いマークはその地域に入ってきた場所、黄色いマークはリンクの現在地、オレンジの点は宝箱を示しています。Lボタンで表示のON/OFFができます。

時計の見かた

時刻表示

数字は現在の時刻です。目盛り1つ進むごとに1時間が経過します。12時間ごとに、太陽と月のマークが入れ替わります。

分表示

光が文字のまわりを一周すると1時間が経過します。

日数表示

現在の日数を示しています。最初の日は「1st」、最後の日は「Last」になります。

リンク視点について

ゲーム中に△ボタンを押せば、画面が「リンク視点」になります。このとき、アイテムの使用や移動などはできませんが、3Dスティックであたりを見回すことができます。特にダンジョン（P35参照）では、「リンク視点」の効果がより発揮されることでしょう。

アイテムモード（ポーズ中の画面）

ゲーム中にスタートボタンを押せば、[アイテムモード]に入ります。このときゲームはポーズ（一時中断）がかかっているので、時間は進みません。[アイテムモード]には、下のような4つの画面があり、Z（またはR）ボタンでそれぞれの画面を回転させ、となりの画面に移ることができます（3Dスティックでも移れます）。もう一度スタートボタンを押せばゲームを再開できます。

※アイテムモードについて、詳しくはそれぞれの説明ページをご覧ください。

お面画面▶P22

アクションアイコンが「せつめい」のときにAボタンを押すと、そのアイテムの説明を見ることができます。

マップ画面▶P34

ボンバーズ団員手帳にカーソルをあわせてAボタンを押すと、約束の時間などが確認できます（P33参照）。

リンクの基本アクション

おもなコントローラの操作

ここで紹介するのは仮面をかぶっていないときの基本操作です。**仮面によって特殊能力を身につけると操作も若干変化しますので、P23〜25とあわせてご覧ください。**

Lトリガーボタン
マップ表示のON／OFF

スタートボタン
アイテムモードへ
▶P15

Rトリガーボタン
盾をかまえる

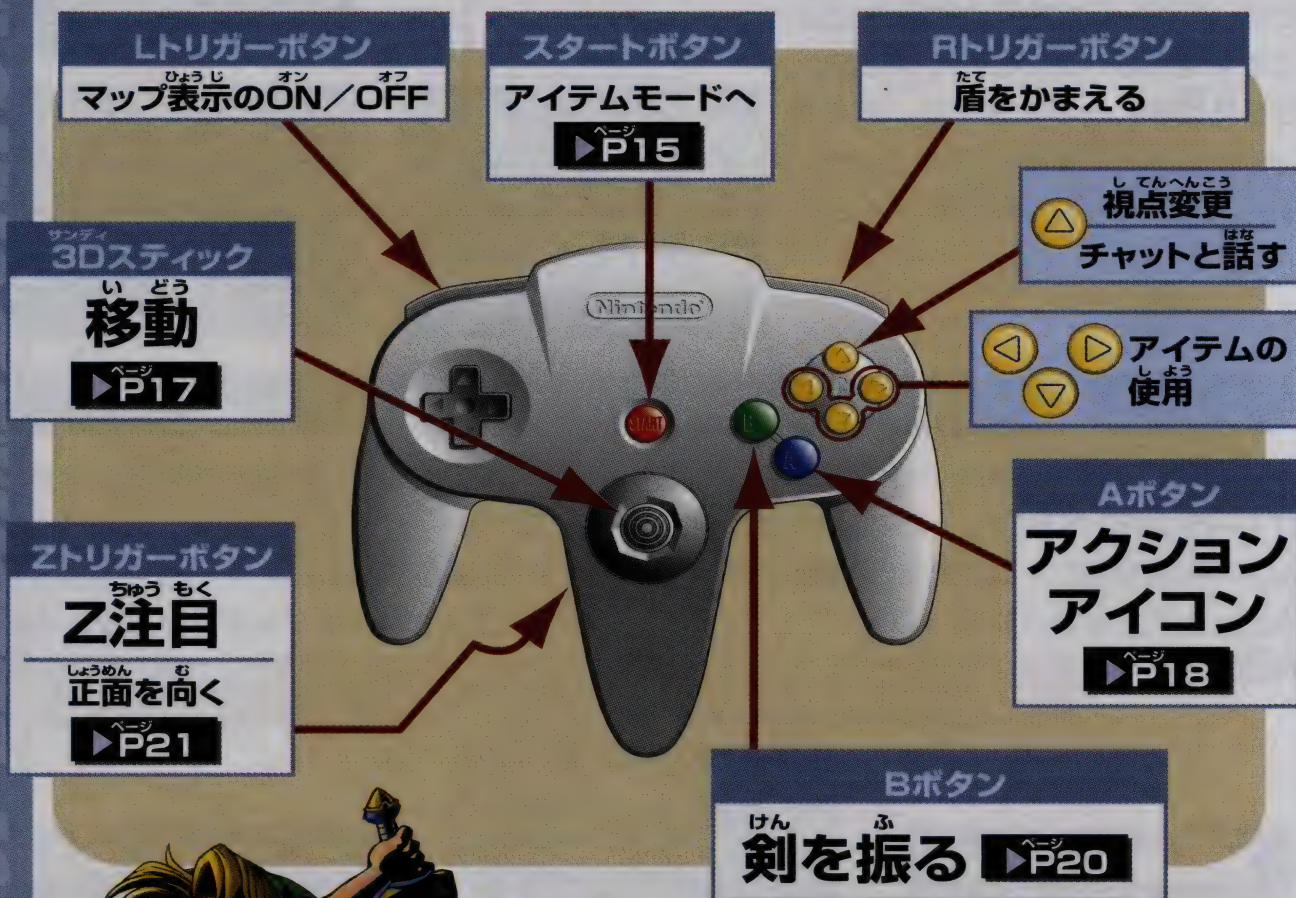
△
視点変更
チャットと話す

◁ ▷ ▽
アイテムの使用

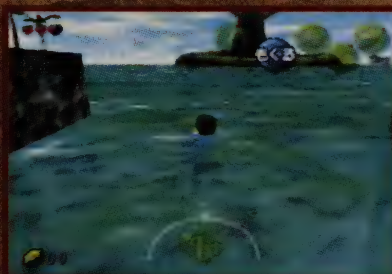
3Dスティック
移動
▶P17

Zトリガーボタン
Z注目
正面を向く
▶P21

Aボタン
アクションアイコン
▶P18

Bボタン
剣を振る ▶P20

※付属の操作一覧表もご覧ください。

操作が限られる場合について

ゲーム中に、限られた操作しか受けつけない場合があります。このとき、受けつけないボタンのアイコンは画面上で半透明になるか、表示されなくなります。

3Dスティック

おもに移動のために使用します。

歩く／走る

3Dスティックを進みたい方向に倒す

スティックを倒す量によりスピードが変化します。足元が危険な場所ではゆっくりスティックを倒して、そろそろと歩くことができます。

また、Zボタンを押しながらスティックを動かすと、前を向いたまま前後左右に歩くこと（カニ歩き）ができます。

ジャンプ

段差のある場所に向かって

低い段差のある場所や、離れた足場へは、その方向に向かって走るだけで自動的にジャンプします（段の高さや距離によってはジャンプできない場合があります）。

泳ぐ（水面）

泳ぎたい方向に

Bボタンを押すと速く泳げます。

もぐる

もぐれる深さ

Aを押し続ける

数字はもぐれる深さを表します。

水中での行動はゾーラリンクが得意です（P25参照）。

Aボタン

アクションアイコンについて

画面上の青色のアイコンを**アクションアイコン**と呼びます。これは、たとえば扉や宝箱の前にきたときや、バクダンを持っているときなど**さまざまな状況に応じて変化するアイコンで、そこでできるアクションを表示してくれます。** Ⓐボタンを押せば表示された動作をおこないます。

つかむ

でつかみながらまたは

ブロックなどをつかんだ後（ブロックの前に立って「つかむ」と表示されればⒶボタンでつかめます）、Ⓐを押したまま3Dスティックを動かしたい方向に倒します。

おりる

崖っぷちなどにぶら下がっているときや、はしごにのぼっているときに「おりる」と表示されると、Ⓐボタンでリンクがそこから手を放します。

Ⓐボタンを押さずに3Dスティックを倒すと上にのぼります。

大きなブロックや段差のついている足場など、高さによっては3Dスティックでのぼることができます。ただし仮面をかぶっているときは、その状態によってのぼれる高さが違ってきます。また、はしごも同じ要領でのぼれます。

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

A でつかんでから ＋ A

バクダンを投げるときは、Cボタンでバクダンを持ち上げた後、3Dスティックを倒して**助走をつけてから**投げます。立ったままの状態では、足元に置きます。
バクダン以外のものは、3Dスティックを倒さなくても投げることができます。

扉の前などに立つと、アイコン上に「ひらく」と表示されます。宝箱を開けるときにも同じように表示されますが、正面に立たないとアイコンが変わりませんので注意しましょう。

その他のアクション

しゃべる

人の前に立てばアイコンに「しゃべる」と表示されます（「Z注目」すれば、離れた場所からでも会話できます）。相手の話が続くときは「つぎへ」と表示されます。大切な内容もあるので、きちんと読んでから次のメッセージに進むようにしましょう。

チェック

看板などを読むときなどに表示されます。

リンクの基本アクション

Bボタン

おもに攻撃するときに使うボタンです。

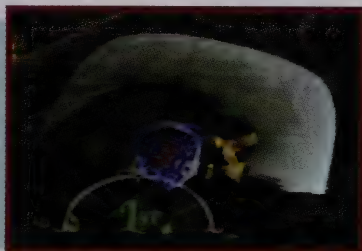
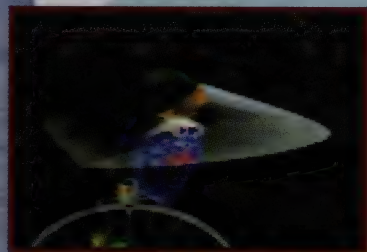
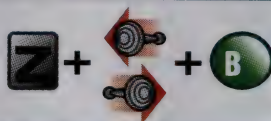
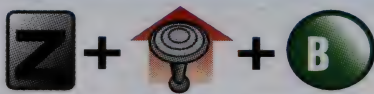
タテ斬り

ヨコ斬り

突き

タテ斬り・ヨコ斬りのとき、Bボタンをタイミングよく3回押せば、3回目には若干広い範囲を斬りつけることができます。

回転斬り

3Dスティックをすばやく1回転させてからBボタンを押すと、周囲をまとめて攻撃できます。

Bをしばらく押し、放す

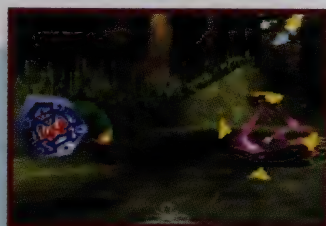
この操作でも回転斬りができます。ただし、魔力を得た後では魔法を消費します。

その他の戦闘中のアクション

ジャンプ斬り

剣を持った状態で

通常の2倍の攻撃力があります。ただし次の動作に移るのにやや時間がかかります。

バック宙

「バック宙」「横っとび」は、普通に走るよりもすばやく移動することができます。敵の攻撃をかわすときにも有効なアクションです。

横っとび

盾をかまえる

通常はしゃがみこんで盾をかまえますが、「Z注目」中は歩きながら盾をかまえることができます。またしゃがんで盾をかまえているとき、3Dスティックで盾の角度を変えることができます。

回転アタック

走りながらⒶボタンを押すと、回転アタックができます。飛んできたものをはじくなど、盾をかまえたときと同じような効果があります。

「Z注目」してみよう!

戦闘中に敵を「Z注目」してロック・オン（カーソルで敵を囲むこと）すれば、戦いを有利に運べる場合が多くあります。たとえば・・・

1. 3Dフィールドの戦闘で、敵を見失うことがない。
2. 敵が見やすいアングルになり、間合いをとりやすい。
3. 対象となる目標を確実に狙える。　　などなど・・・

お面について

ゲームにはさまざまなお面が登場します。そのうち、いくつかのお面（仮面）にはリンクの姿を変える特殊な能力があります。姿が変わることによって独自のアクションが可能になります。

お面画面の見かた

スタートボタンでアイテムモードに入り、お面画面を出してください。お面の使いかたはCアイテム（P26参照）と同様です。かぶりたいお面にカーソルをあわせ、◁▽▷を押してセットしてください。

普通のお面

リンクがお面をかぶります。姿はそのままです。

各種族の仮面

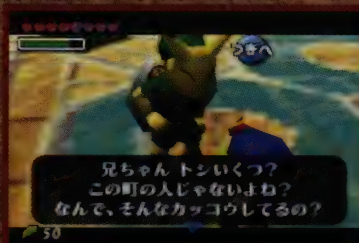
これらをかぶると、その仮面が持つ力がリンクに乗り移ります。

こまめにお面をかぶってみよう

訪れた土地に応じて、有利になるようなキャラクターになるのが攻略のカギです。ゲームが進まなくなってしまったときは、違うキャラクターで挑戦してみるといいかもしれません。

お面をかぶると…

普通のお面をかぶっていると、会話の内容が変わる人がいます。いつもは無愛想な相手も、なにかお面をかぶっていれば心を開いてくれるかもしれません。

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

姿を変えたリンクの操作

デクナッツリンク

●特徴

- デク花を使って空を飛ぶことができる（一定の距離）。
- 口からシャボンを出して攻撃できる（魔法が必要）。
- 水の上を飛び跳ねることができる（一定の回数のみ）。

●弱点

- 植物に由来するため、火に弱い。
- 小さいので高い段差が苦手。

アタック

体を回転させて攻撃します。走りながら使うこともできます。

シャボン B

シャボンを飛ばして攻撃します。Bボタンを長く押すとシャボンが大きくなります。

デク花ジャンプ　デク花の上でAをしばらく押し、放す

デク花にもぐったあと、宙に飛び出して一定距離飛ぶことができます。飛行中はBボタンでデクの実を落とすことができます。また、デク花から飛び出すいきおいで敵を倒すこともできます。

水面とび　水面で

5回だけ、水面を跳ねながら進むことができます。それを超えると沈んでしまい、元の場所に戻ります。

ゴロンリンク

●特徴

- 体をまるめてころがる。体がハガネのようになると敵を倒すこともできる（魔法が必要）。
- まるまっているとき、体を地面に叩きつけてまわりの敵にダメージを与えられる。
- 力が強く、強力なパンチが出せる。タイミングよく押すと連続攻撃になる（3段階）。

●弱点

- 重いので水の中に入れず、地上の段差も苦手。

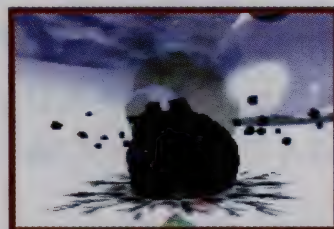
まるまり　A

体をまるめます。ボタンを押したまま3Dスティックを倒すと、その方向にころがります。障害物にぶつからないまま一定時間ころがれば、体がハガネのようになって敵を倒せるようになります（この時には魔法を消費します）。

パンチ　B

大きく振りかぶって強力なパンチが出せます。岩を壊すこともできます。タイミングよく ボタンを押すと、連続攻撃になります（3段階まで）。

プレス

まるまってからジャンプして、体を地面に叩きつけます。その衝撃で、自分のまわりにいる敵を倒すことができます。

ゾーラリンク

●特徴

- 水中や水の底で自在に行動できる。
- 電流でバリアを張る（魔法が必要）。
- すばやいチョップが出せる（3段階の連続攻撃可能）。
- 腕のヒレを飛ばして敵を攻撃できる。

●弱点

- 水に住む種族のため、氷や炎などに弱い。

およぐ　水中で Ⓐ

すばやく泳ぎます。3Dスティックで方向転換もできます。

もぐる　水面で Ⓑ

水中に潜ります。水の底に足を着けて、地上のように行動できます。

攻撃　Ⓑ

カンフーさながらの攻撃をしかけます。タイミングよくⒷボタンを押すと連続攻撃になります（3段階まで）。

ブーメラン　Ⓑを押し続けて放す

両腕のヒレを飛ばして攻撃します。Z注目で目標を定めることもできます。ヒレを飛ばしているあいだ、他の攻撃はできません。

バリア　泳ぎながらⓇまたはⓇ＋Ⓑ押しっぱなし

体のまわりに電流を発生させてバリアを張ります。敵の攻撃を防ぐことができます（使用中は魔法を消費します）。

Cアイテム画面

リンクは冒険を続ける中で、ダンジョンの宝箱などからさまざまなアイテムを入手します。アイテムは ◁ ▽ ▷ ボタンの**いずれかにセット**して使用します。ゲームをクリアするためには、これらのアイテムを**状況に応じて使い分け**ていかなければなりません。

◁▽▷ Cアイテム画面の見かた

スタートボタンでアイテムモードに入ってください。◁ ▽ ▷ ボタンにセットできるアイテム（お面以外）はこの画面に表示されます。

魔法の矢

特殊な力を矢に宿らせ、「勇者の弓」で撃ち出します。魔法を消費します。

ビン

現在持っているビンの数だけ表示されます。最大数は6個です。

イベントアイテム

さまざまなイベントで入手したアイテムが表示されます。ゲームの進行にあわせていろいろなアイテムに入れ替わります。「時の歌」を使うとなくなります。

Cアイテムをセットしよう

ゲーム中にスタートボタンを押せば［アイテムモード］に入ります。Z（または R ）ボタンで［Cアイテム画面］を表示させます。3Dスティックでカーソルを使いたいアイテムにあわせ、◁ ▽ ▷ ボタンのいずれかで決定します。**決定したボタンが、そのアイテムを使用するためのボタン**となります。

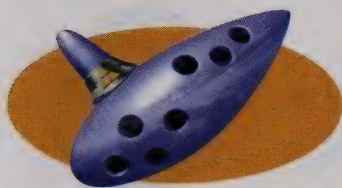
このゲームでは、リンクがお面をかぶることによって**さまざまなキャラクター**になりかわります（P22参照）。アイテムの中には、お面をかぶった状態のとき専用のものもあります。その状態ではセットできないアイテムは白黒で表示されます。

※Cアイテムについて詳しくは、P28～P31をご覧ください。

Cアイテムの紹介

［Cアイテム画面］（または画面右上のCアイコン）で、**アイテムの左下に数字**が表示されているものは、**使用できる回数が限られている**アイテムです。敵を倒すなどしてアイテムを補充すればその数は増やせますが、持てる数にはそれぞれのアイテムで制限があります（**緑の数字**で表示されたときが最大数です）。アイテムによっては、**最大数を増やせる**ものもあります。

※アイテム名の横にあるマークは、使用できるリンクの状態を表しています。

時のオカリナ

冒険の中で覚えた曲を奏でることができます。覚えた通りに演奏すれば、さまざまな効果が現れます。ただし、曲によっては特定の場所や人物の前で吹かないと効果のないものもあります。
仮面のキャラクターによって楽器も変化しますが、演奏する曲の効果は同じです。

覚えた曲は、コレクト画面でいつでもチェックすることができます（P32参照）。

オカリナの演奏のしかた

「時のオカリナ」をCボタンにセットした状態で使うと、オカリナをかまえます。それから◁△▽▷ボタンとAボタンを押すことで、ボタンに対応した音階の音が鳴ります。覚えている曲の順番通りにボタンを押すことができれば、メロディを演奏したことになります。

この5つのボタンで演奏します。

特別な演奏法

ゲームの進行には特に関係ありませんが、この操作でいろいろな音が出ます。

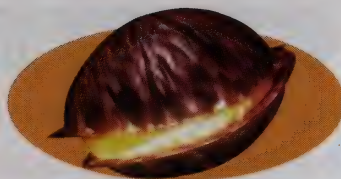
R 半音上げます。　Z 半音下げます。

全音上げます。　全音下げます。

ビブラート（音が震えます）。

Cアイテムの紹介

デクの実

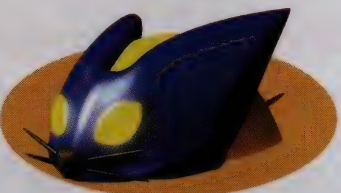
地面に向かって投げつけることで特殊な光が放たれ、**敵の動きを止める**ことができます。ただし、使っても効果のない敵もいます。

デクの棒

剣よりも長く、敵をたたくことができますが、すぐに折れてしまいます。棒の先端を火に近づければ、棒に**火を灯す**ことができます。

バクダン

Cボタンを1回押すと頭の上にかかげ、もう1回押すと投げたり置いたりできます。時間がたつと爆発し、爆風で敵を倒したり**壁を壊したり**できます。

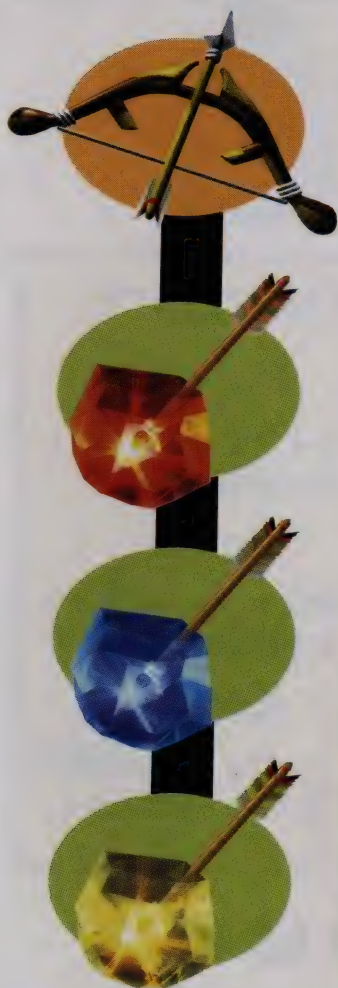
ボムチュウ

使いかたは「バクダン」と同じですが、2回目にCボタンを押すと**勝手に走りだし**ます。障害物に当たったり一定時間がたつと爆発します。

大バクダン

「バクダン」よりも威力の大きな、ゴロン専用のバクダンです。Cボタンで使った後、**導火線によって爆発**します。

フックショット

伸び縮みするクサリの先端にフックがついていて、特定のポイントにフックを刺すと、**クサリの縮みによってその場所まで移動**できます。

かまえたとき、フックの届く距離には赤いマークが表示されます。また武器として使ったり、届かない場所にあるアイテムを引き寄せることもできます。

勇者の弓

遠く離れたところにいる**敵やスイッチなどを狙い撃ったりする**ときに使います。Cボタンを1回押すと弓をかまえ、もう1回押すと矢をつがい、ボタンを放して発射します（1回目でCボタンを押し続ければ、自動的に矢をつがいます）。そのとき、画面は **1** のようにリンク視点になりますが、Z注目中に弓を使うと **2** のような画面になります。Z注目しながら矢を撃てば、より確実にヒットさせることができます。

魔法の矢について

この世界には3種類の魔法の矢があります。撃つと魔法が消費され、その単位はMP（マジックポイント）で表されます。魔法がなくなると、魔法の矢の効果もなくなります。

まことのメガネ

見えない敵やニセの壁など、**まやかしを見やぶる**力を持つことができます。使用している間は少しずつ魔法を消費します。

魔法の力の回復について

魔法を使える量は、画面左上の魔法メーターで知ることができます（あるイベントで魔力を入手しないと表示されません）。消費した魔法は、魔法のツボや緑のクスリで回復できます。魔法のツボは敵を倒した後などに現れ、緑のクスリはお店で購入できます（あきビンが必要です。詳しくはP30をご覧ください）。

魔法のツボ

大きいほうが魔法をたくさん回復します。

Cアイテムの紹介

あきビン

最大6個まで持つことができます。中には「クスリ」や「牛乳」を入れて持ち歩くことができ、必要なときに使うことができます。中にものが入っているときには中のものが使えます。あきビンのときにCボタンを押すと、そばにある特定のものを中に入れます（なにもないときはビンを振るだけです）。

ビンに入るもの

泉の水などの液体や、小さなものならたいてい入ります。なにか見つけたら、その前であきビンを何回か振ってみましょう。

クスリについて

赤いクスリ

ライフゲージを満タンまで回復します。

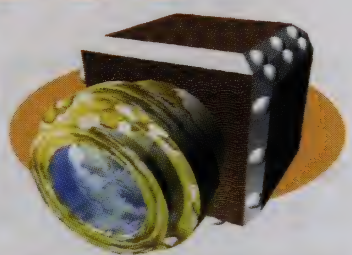
緑のクスリ

魔法メーターを満タンまで回復します。

青いクスリ

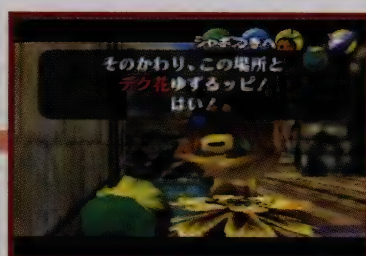
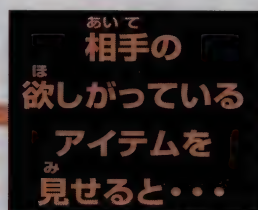
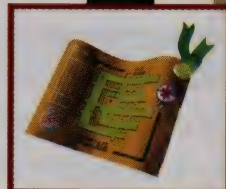
ライフと魔法の両方を満タンまで回復します。

写し絵の箱

「ボートクルーズ」の撮影大会で使用するカメラ。Cボタンでかまえて Ⓐ ボタンで撮ります。持ち歩ける写真は1枚のみですが、何回でも撮り直しができます。

Ⓐ を押す

※ここで紹介する以外にもアイテムはあります。お楽しみに!

イベントアイテムとわらしべイベント

［Cアイテム画面］の右端にならぶ3つの項目にはイベントアイテムが表示されます。入手したイベントアイテムを使って何かしたり、誰かに渡したりするとアイテムにまつわる展開が次々に起こります。この一連のイベントを「わらしべイベント」と呼びます。「わらしべイベント」をクリアすると、最後に“いいこと”が待っています！

〔注意〕わらしべ途中のアイテムはセーブされません

「時の歌」を使って最初の日に戻ってセーブしたとき、「わらしべイベント」の途中で入手したイベントアイテムはなくなってしまいます。わらしべ中にリンクと会話した人たちの記憶が最初の状態に戻ってしまうためで、また最初から「わらしべイベント」をやり直さなければなりません。

会話中のアイテムの選びかた

話しかけた人がなにかを欲しがっているとき、会話の途中で右のような画面になります。このとき、Cボタンにそのアイテムがセットされていれば、Cボタンを押すことでアイテムをあげることができます。セットしていないときも、この画面からスタートボタンで［Cアイテム画面］を呼び出すことができます。

セットしている

セットしていない

Cアイテム画面

アイテムをセット

コレクト画面

コレクト画面の見かた

ここにはいつも装備しているものや、ゲームのクリアに必要なアイテム類が表示されます。また「ボンバーズ団員手帳」を入手したあとは、この画面から内容を確認することができます。

ボンバーズ団員手帳

冒険の中で出会う人々について書き込まれていく手帳です。その人たちとの会話や約束などが自動的に記録されます。

ハートのかけら

持っているハートのかけらが表示されます。4つ集めるとライフゲージの最大値が1つ増え、この部分は空白になります。

ボスの仮面

倒したボスから入手した仮面が表示されます。

オカリナメロディ

覚えたメロディを確認できます。音符にカーソルをあわせて Ⓐ ボタンを押せば演奏を聞くこともできます。

剣、盾

リンクが装備している剣と盾を表示しています。

矢立て、ボム袋

勇者の弓で使う矢とバクダンを入れるものです。これが大きくなると、持てる数も増えます。

ハートのかけらについて

リンクのライフゲージは、最初はハート3つ分しかありませんが、**ハートのうつわ**を得ることで最大値を増やしていくことができます。また、タルミナのさまざまな場所にある**ハートのかけら**を4つ集めるごとに、1つのハートのうつわになります。

ハートのかけら

ハートのうつわ

ハートのかけらやハートのうつわを入手するとライフゲージは満タンになります。

剣、盾のパワーアップについて

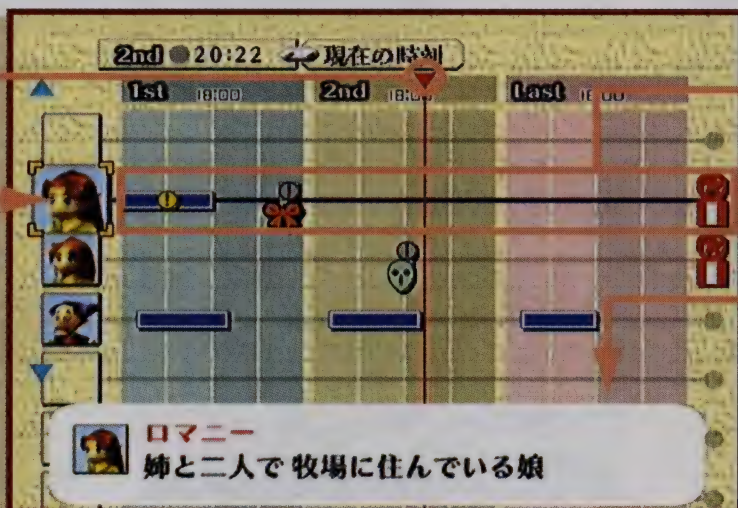
リンクが装備している剣と盾は、**冒険が進む中でパワーアップ**していきます。そのときコレクト画面に表示される剣・盾は、新しく入手したものと入れ替わります。

ボンバーズ団員手帳の使いかた

コレクト画面でボンバーズ団員手帳にカーソルをあわせ Ⓐ ボタンを押すと、この画面が表示され、**記入したスケジュールが確認できます**。3Dスティックでカーソルを動かすと、スケジュールの詳細を見ることもできます。困っているタルミナの人たちを幸せにするために活用してください！

現在の時刻

対象の人

人の顔が表示されます。ここに記入できる人と会話をするたびに、表示される顔は増えていきます（最大20人）。

スケジュール

会話をしたり、アイテムをもらった時間がメモされます。

詳細

会話の内容やもらったアイテムが表示されます。

重要な会話をしたときなどに書き込まれます。青いバーの時間帯なら、いつでも同じ会話ができます。**セーブをして最初の日に戻ったことで、もう一度行う必要がある内容については、グレーのアイコンで表示されます。**

その人からアイテムをもらうと、もらった時間のところに書き込まれます。

お面をもらったときに書き込まれます。

困っている人の悩みを解決すると、スケジュールの右端に表示される終了章です。

※団員手帳に書き込んだ内容は「時の歌」を使うことでセーブできますが、その人との会話などは、初対面のときと同じ展開が繰り返されます。

マップ画面

マップ画面は2種類あります。リンクがフィールドにいるときは、タルミナの全体図が表示されます。ダンジョン（主に神殿を指します）の中では、そのダンジョン内のマップが表示されます。

フィールドマップ画面の見かた

最初は全体が雲に覆われていますが、マップを買うとその場所の上が晴れ、表示されるようになります。

リンクの現在地

現在リンクがいる地域にマークが表示されています。

冒険ポイント

行ったことがある場所にカーソルをあわせると、その名前が表示されます。

ダンジョンマップ画面の見かた

ダンジョンでは、そのダンジョン内のマップを見ることができます。ダンジョンの中は複雑な構造になっているため、迷ったときはマップをよく見て行動してください。まだ行っていない部屋をチェックすれば、かならず道は開かれるでしょう。

ダンジョンの階層

そのダンジョンが何階建てなのかがわかります。カーソルを動かせば違う階層も見られます。

ダンジョンの名前

レイアウト

選択している階層の部屋のつながりがわかります。部屋の色の意味は、青が入ったことのある部屋、点滅はリンクの現在地、無色はまだ行っていない部屋です。また、宝箱は赤い点で表示されます。

はぐれ妖精

そのダンジョンで助けた「はぐれ妖精」の数が表示されます。

ダンジョンアイテム

入手すれば、ここに表示されます。

リンクのいる階層

ボスのいる階層、部屋

ダンジョン（神殿）とは

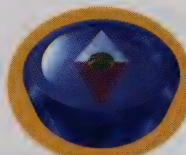
ダンジョンをクリアすることがゲームの大きな目的のひとつです。ダンジョンの中はさまざまな仕掛けが隠されています。それをクリアしながらダンジョンアイテムを集め、最後に待ち受けるボスを倒せばダンジョンをクリアしたことになります。

ダンジョンアイテム

ダンジョンマップ

ダンジョン内の**すべての部屋の位置関係**とリンクの現在地がわかるようになります。マップを入手するまでは、マップ画面を開いてもすでに行ったことのある部屋しか表示されません。

小さなカギ

カギのかかった扉を開けます。一度使うとなくなってしまいますが、ダンジョンにはいくつも隠されています。また、**そのカギを入手したダンジョンでしか使用することはできません。**

コンパス

マップ画面で、**宝箱の位置**と**ボスのいる部屋**を表示します。

ボス部屋のカギ

ダンジョンボスのいる部屋の扉を開くためのカギです。

はぐれ妖精を助けよう

ダンジョンや一部のフィールドには、「はぐれ妖精」たちが漂っています（マップ画面で総数を確認できます）。すべて助けたあとで「大妖精の泉」に行くと、**なにかいいことがあるはずです。**ただし「はぐれ妖精」の色はダンジョンや捕まっている場所によって違うので、**同じ色の「大妖精の泉」に連れて行かなければなりません。**
また、「時の歌」を使っても、そこまでに助けた「はぐれ妖精」はセーブできません。

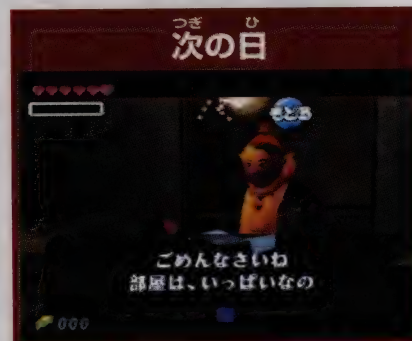
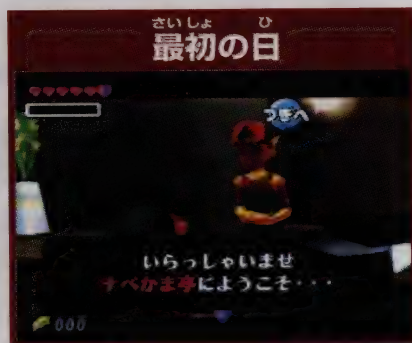
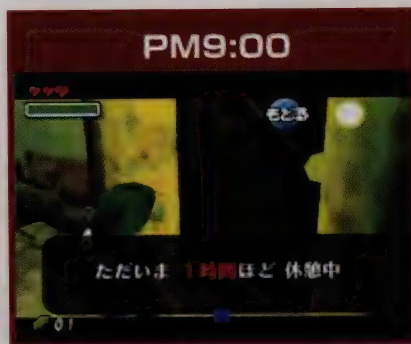
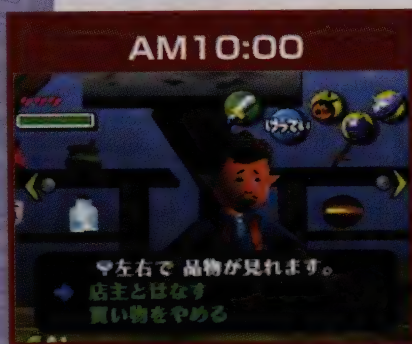
「はぐれ妖精」がシャボンの中にいるときは、シャボンを壊してから助けましょう。

「大妖精の泉」は、神殿入口の近くにあることが多いようです。

冒険のヒント

冒険に役立つヒントを少しだけ紹介します。あなたの知恵と勇気で、タルミナが平和になることを祈っています！

タルミナに住む人々の生活

月が落ちてくるまでの3日間、クロックタウンをはじめタルミナの人々はそれぞれの生活を送っています。たとえばクロックタウンの大工さんたちは、カーニバルの準備のため時計台前にやぐらを建てていて、日を増すごとに大きくなっていきます。このように、**人々は日によって違う行動をとって暮らしている**のです（ただし、**同じ日の同じ時間には、必ず同じ行動をとっています**）。
また、夜中にしか開いていないお店があったり、朝や夜など**時間によって状況の変わる場所**もあります。
一度行った場所でも、違う日・違う時間に訪れると違った発見があるはずです。

日によってナベかま亭の受け付けにいる人も変わります。

お店は、営業時間が決まっていることがあります。

「時の歌」を使うタイミング

「時の歌」の使用はタイミングが重要です。タイミングが悪いとせっかく攻略した仕掛けに再び挑むことになってしまいます。とくに新しいアイテムを入手したときには、残りの時間を確認してみましょう。ゲームの中の72時間が有効に使えるよう、いろいろ工夫してみてください。

「時の歌」は、時間を最初の日まで戻すと同時にセーブもできます（P8参照）。

基本的なゲームの進めかた

このゲームには敵を倒したりするアクションの要素だけでなく、隠された謎を解き明かすたくさんの楽しみがあります。謎を解くためにはさまざまな冒険をすることになりますが、下にあげた行動を心がければスムーズにゲームを進めることができるでしょう。

■いろいろな人に話しかける

謎解きのヒントを教えてくれたり、謎を解くために力を貸してくれることがあります。

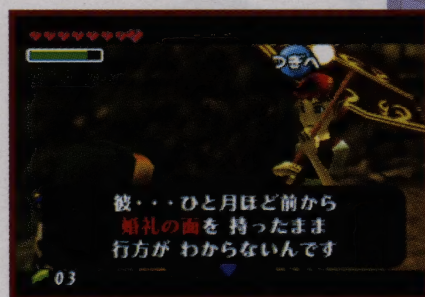
■いろいろなアイテムを使う

特定のアイテムでしか壊せないものもあり、じょうずにアイテムを使うことも謎解きのポイントです。

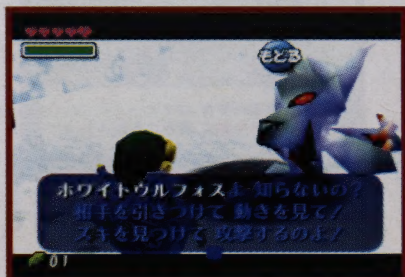
■いろいろな場所を探る

「リンク視点」を使うなどして、まわりをよく観察しましょう。チャットが教えてくれるヒントも参考になります。

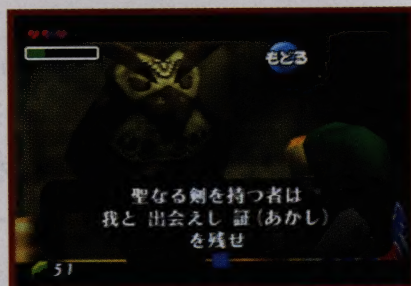
■イベント(事件など)にはとにかく参加してみる

事件などを解決するともらえるアイテムの中には、ゲームクリアのために必要なものもあります。その段階でできることは積極的に試してみましょう。

手強い敵と戦うとき

ダンジョンの中には、さまざまな種類の手強い敵がいます。それぞれ異なった攻撃をリンクに仕掛けてくるでしょうが、まずは**落ちついて「Z注目」をしましょう。**Ⓐボタンを押すと、チャットが敵の弱点を教えてくれることがあります。どんな敵にもかならず弱点があるはずです。なにを使ってどこを狙えばいいのか、よく考えてみましょう。

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

フクロウの石像と「大翼の歌」

タルミナには、さまざまな場所にフクロウの石像と呼ばれる像が立っています。**この像にあることをすると、形が変わります。**
そして、ある場所で教えてもらえる「大翼の歌」を奏でると、形を変えた**フクロウの石像のある地域にワープ**することができます。ゲームが進んでからは、「大翼の歌」を奏でることによって時間をかけることなく行きたい場所へ行くことができます。

ワープできる地域にはフクロウのマークが入ります。

サブイベントについて

このゲームには、エンディングまでのストーリー進行と直接は関係のないサブイベントが数多く隠されています。サブイベントをクリアすることによって、ゲーム進行を有利にするアイテムがもらえることもあります。サブイベントを発見することが、このゲームの大きな楽しみの1つでもあるといえるでしょう。

団員手帳をゲットすれば、困っている人のスケジュールがわかる!?

積極的に人と話をするなどして、ボンバーズ団員手帳をどんどん埋めていきましょう。内容はセーブできますから、**いつ・どこで・どんな行動をとればいいのか読み取れるようになる**はずです。
また、同じアイテムを複数の時間帯にもらうこともあり、その場合手帳には入手できる時間帯全てに対し青いバーが表示されます。どの時間帯で手に入れても、それぞれのバーにアイテムゲットを示すアイコンが表示されます。

ボンバーズ団員手帳についてはP33をご覧ください。

STAFF CREDITS

Producer / Supervisor
宮本　茂

Directors
Game System Directors
青沼英二
小泉歓晃

Script Director
高野充浩

Program Director
岩脇敏夫

Music Composer
近藤浩治

Art Director
今村孝矢

Cinema Scene Director
河越　巧

Dungeon Director
臼井健太

Memory Management Director
山田洋一

Directors Support
Map Data Manager
木村茂夫
中村　元
白井　太

Cinema Scene Support
森　直樹

Programmers
Program Manager
中郷俊彦

Main System
早川賢三

Display System
副島康成

Boss Enemy Program
森田和明

Enemy Program
梅宮　浩
榊原政郎

Program
吉田茂樹
葛原貴光
住吉伸啓
西脇　篤
坂口敦史
竹下義隆

Technical Program
松谷賢治

Tool Program
山本雄一

Camera Program
小川昌敏

Cinema Scene Program
佐々木誠

Sound Effects Program
稲垣陽司
疋野光啓
前川琢也

Designers
Character Design
春花良紀
前川里美
尾山佳之

Enemy Design
滝澤　智
蔭山大輔

Field Design
四方宏昌
竹村　啓
山口一美
菅原たえ子

Dungeon Design
池松真一
吉田繁樹
森本嘉久

Effects Design
黒梅知明

Item Design
濱口貴広

Character Animators
渋谷明夫
松浦謙二

Actor Unit
Character Voices
瀧本富士子
松本さち
戸部公爾
まるたまり
大西健晴
檜山修之
水沢　潤
長嶝高士
神宮司弥生

Art Work Unit
Character Illustration/ Package Design
中野祐輔

Illustration Support
山口　亘

Manual Editors
嘉山直幸
手嶋敦史

Support Unit
Supervisor
手塚卓志

Graphic Support
細野剛史
上原　連

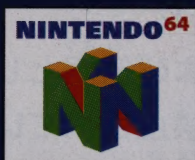
Animation Support
松永浩志

Music Support
峰岸　透

Technical Support
角井博信
清水英明
岡本慎吾
安田芳人

Progress Management
加藤圭三

Special Thanks to
亀田純也
森村尚也
川野成央
スーパーマリオクラブ
ゼルダの伝説～時のオカリナ～
スタッフ

Executive Producer
山内　溥

この64（ロクヨン）マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。

任天堂株式会社

〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541-6113(代)

V742920